



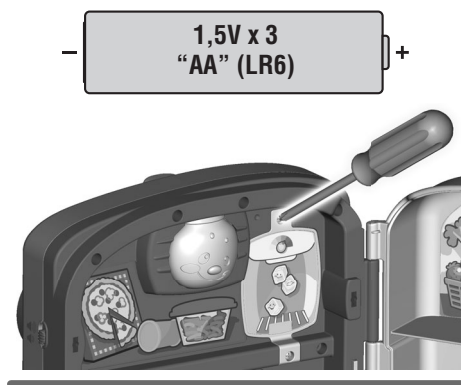
Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

Fonctionne avec trois piles "AA" (fournies).

Assemblage par un adulte requis.

Outil nécessaire pour l'assemblage : un tournevis cruciforme (non fourni).

Remplacement des piles



Pour un meilleur résultat, il est conseillé de remplacer les piles fournies avec le jouet par trois piles alcalines neuves "AA" (LR6).

- Repérer le compartiment des piles à l'arrière du réfrigérateur.
- Desserrer les vis du couvercle du compartiment des piles et retirer le couvercle.
- Retirer les piles usées et les jeter.
- Insérer trois piles **alcalines** "AA" (LR6) neuves.

Conseil : *il est recommandé d'utiliser des piles **alcalines** car elles durent plus longtemps.*

- Replacer le couvercle du compartiment des piles et serrer les vis.
- Si ce produit ne fonctionne pas correctement, il peut être nécessaire de réinitialiser le système électronique. Glisser le bouton de mise en marche sur arrêt, puis de nouveau sur marche.
- Lorsque les sons et les lumières du jouet faiblissent ou s'arrêtent, il est temps pour un adulte de changer les piles.



- Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région (en Europe uniquement).

Mises en garde au sujet des piles

Dans des circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

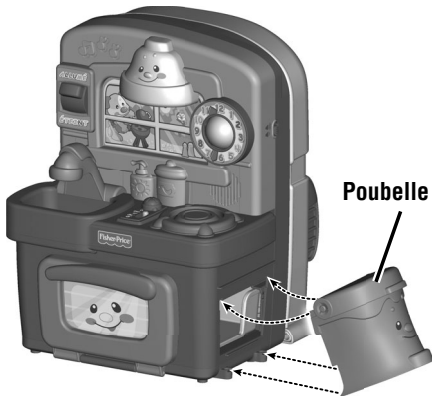
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Retirer les piles lorsque le produit n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le produit. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant la charge.
- En cas d'utilisation de piles amovibles et rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.

Assemblage



MISE EN GARDE

Le produit non assemblé contient des petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Risque d'étouffement.
Le produit doit être assemblé par un adulte.



- Pencher la poubelle et insérer les languettes en haut de la poubelle dans l'ouverture sur le côté de la cuisine.
- Puis pousser le bas de la poubelle sur les tiges de la cuisine.

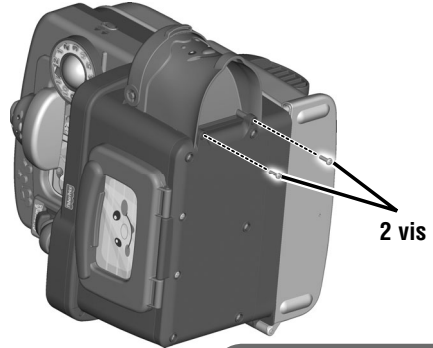


**ILLUSTRATION
À TAILLE RÉELLE**

- Mettre la cuisine sur le côté et insérer deux vis n° 6 de 1,3 cm dans les trous.
- Serrer les vis avec un tournevis cruciforme. Ne pas trop serrer.

Entretien

- Nettoyer ce jouet avec un chiffon propre légèrement imbibé d'eau savonneuse. Ne pas immerger le jouet.
- Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce jouet. Ne pas démonter le jouet.



service.fisher-price.com

FRANCE : Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com.

SCHWEIZ: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

BELGIË/BELGIQUE: Mattel Belgium, Consumentenservice, Trade Mart Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800-16 936; Gratis nummer Luxemburg: 800-22 784; Gratis nummer Nederland: 0800-262 88 35.

Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

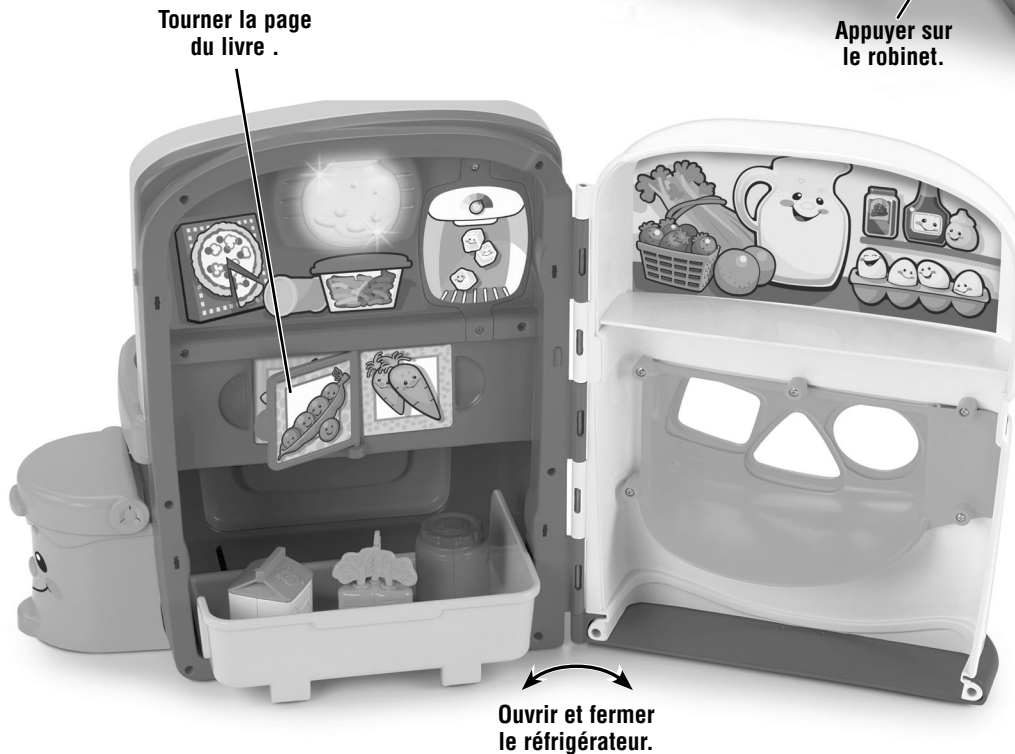
CANADA: Questions? 1-800-432-5437. Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2; www.service.mattel.com.

Une cuisine pour apprendre en s'amusant !



Bouton du volume

- Glisser le bouton du volume sur faible ou fort .



Bouton de mise en marche/sélecteur de mode

- Glisser le bouton de mise en marche/sélecteur de mode sur **FR** Apprentissage, **ANGL** Anglais, Musique ou Imagination.

FR Apprentissage - Découverte des contraires et chansons d'apprentissage amusantes.

ANGL Anglais - Écoute de mots et de phrases en français et en anglais.

Musique - L'enfant entend des chansons amusantes et des mélodies.

- **Imagination** - L'enfant entend de vrais sons de cuisine.
- Glisser le bouton de mise en marche/volume sur **ARRÊT** lorsque le jeu est fini.